

Teknik Penciptaan dan Fungsi Humor Bahasa Jawa *Ngapak* pada Akun *Tiktok* @nanalbaliklagi, @rofiqkompak1, dan @raflychaniag0

Aisa Ahdanisa¹

Nur Fateah²

¹²Universitas Negeri Semarang, Indonesia

¹ahdanisaaaisa09@students.unnes.ac.id

²alfath23@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Humor merupakan suatu sarana penghibur diri yang digunakan seseorang ketika merasa penat setelah melakukan kegiatan sehari-hari. Humor bahasa Jawa *ngapak* saat ini banyak digunakan pada media sosial *tiktok*. Selain aksesnya yang mudah, pembawaan bahasa *ngapak* dan nada bicara konten kreator yang unik membuat humor bahasa Jawa *ngapak* pada media sosial *tiktok* banyak diminati masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan teknik penciptaan humor bahasa Jawa *ngapak* kategori *language* dan fungsi humor bahasa Jawa *ngapak* pada akun *tiktok* @nanalbaliklagi, @rofiqkompak1, dan akun *tiktok* @raflychaniag0. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat. Data dalam penelitian ini berupa tuturan lisan dari beberapa konten *tiktok* dari akun tersebut. Teknik analisis data dilakukan dengan reduksi data untuk menentukan data yang relevan, kemudian melakukan penyajian data untuk menggambarkan hasil dari penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan teknik penciptaan humor dari akun *tiktok* yang dikaji terdiri atas: *allusion*, *bombast*, *definition*, *exaggeration*, *infantilism*, *insults*, *irony*, *misunderstanding*, *repartee*, dan *sarcasm*. Fungsi humor yang terdapat pada konten *tiktok* yang dikaji terdiri atas: fungsi memahami, fungsi mempengaruhi, dan fungsi menghibur.

Kata kunci: *humor, bahasa Jawa ngapak, tiktok*

Pendahuluan

Tiktok merupakan aplikasi berbagi konten video secara *online* yang mulai dikenal sejak tahun 2017. *Tiktok* menjadi *platform* populer karena aksesnya mudah dengan membawa sifat yang ringan dan menghibur (Agisna & Mahadian, 2022). Di Indonesia, *tiktok* berkembang sangat pesat. Pada tahun 2020, tercatat dari data *e-Marketer* pengguna *tiktok* di Indonesia telah mencapai 22,2 juta pengguna (Williamson, 2020). Pengguna yang merupakan konsumen pasif dapat berubah menjadi seorang kreator yang aktif karena kemudahan dari *tiktok* itu sendiri. Cukup dengan menyentuh layar saja pengguna dapat membuat video yang sama dengan apa yang mereka tonton (Suárez-álvarez & Pastor-Rodríguez, 2023). Kini *tiktok* menjadi sarana penyebar konten yang potensial sehingga dapat memungkinkan seseorang membuat konten untuk diinterpretasi banyak orang karena sekarang ini di Indonesia jumlah pengguna *tiktok* sudah lebih dari 20 juta pengguna. Semakin berkembangnya *tiktok* dan mudahnya sebuah konten dapat diunggah ke layanan teknologi digital dengan cepat, maka semakin beragam pilihan konten yang disajikan oleh para konten kreator agar pengguna dapat bebas memilih konten kreatif sesuai keinginannya. Ide-ide dan nilai-nilai yang membentuk ciri khas unik dan berbeda menjadi salah satu strategi kreatif penggunaannya (Amartha & Fahmi, 2023).

Para konten kreator biasanya memiliki ciri khas sendiri agar lebih dikenali para pengguna *tiktok* seperti gaya bicara, nada bicara, hingga bahasa yang digunakan. Selain digunakan sebagai sarana untuk berkomunikasi, bahasa dalam suatu konten juga digunakan sebagai sarana untuk menggambarkan latar belakang budaya melalui tuturan bahasa yang digunakan dalam lingkungan penutur tersebut (Makrifah & Fateah, 2020). Seperti penggunaan bahasa Jawa di suatu masyarakat memiliki peranan yang esensial karena menjadi salah satu kunci untuk berinteraksi dengan masyarakat lainnya (Lestari & Kurnia, 2014). Dengan penggunaan bahasa dalam suatu konten *tiktok* menjadikan seseorang mampu memahami suatu budaya yang dimiliki orang lain meskipun berada jauh dari lingkungan penutur tersebut. Sekarang ini banyak konten yang dikemas dalam bentuk humor dan mengandung unsur menghibur. Konten humor biasanya membuat penonton lebih tertarik untuk menyebarkan konten tersebut kepada penonton lain karena ketika seseorang merasa terhibur dengan suatu konten tertentu, maka mereka cenderung berpotensi lebih besar untuk menyebarkan konten tersebut.

Humor merupakan sebuah alat dalam berkomunikasi agar kita dapat terhubung dengan seseorang. Humor menjadi gambaran dari perasaan atau alasan yang membuat seseorang tertawa sampai terbata-bata ketika menyadari sesuatu yang dianggap lucu (Yusuf et al., 2023). Humor biasa digunakan untuk obat bagi seseorang ketika mereka merasa penat dari aktivitas sehari-hari atau dapat diartikan sebagai suatu penghibur diri untuk meringankan beban pikiran (Achsani, 2020). Dalam sebuah masyarakat, ketika berbicara secara terus terang dapat dianggap sebagai suatu kebiasaan yang tidak baik. Seseorang dapat dianggap bijaksana ketika seseorang tersebut mampu menyampaikan sesuatu dengan sebuah sindiran melalui kemampuan dalam memahami dan menafsirkan sesuatu. Humor dapat dianggap sebagai stimulus ketika dapat menimbulkan respon tawa dan dapat membawa tawa ketika menanggapi humor tersebut. Humor merupakan sebuah karakter yang dapat menunjukkan selera humor yang dimiliki seseorang dari sifat kepribadiannya, sehingga setiap manusia memiliki selera humor dengan intensitas yang berbeda-beda (Taufiq et al., 2018).

Dalam sebuah humor harus mempertimbangkan sasaran humor dan konteks yang digunakan humor itu sendiri karena apa yang dianggap lucu oleh satu orang mungkin tidak lucu bagi orang lain. Seperti humor bahasa Jawa *ngapak*, untuk masyarakat umum mungkin humor tersebut dianggap tidak lucu karena mereka tidak mengetahui arti dari bahasa yang digunakan oleh konten kreator tersebut, tetapi untuk masyarakat yang berasal dari daerah *ngapak* tentu saja mereka merasa terhibur karena mereka mengetahui arti dari bahasa tersebut. Penggunaan bahasa Jawa *ngapak* dalam suatu humor sangat bergantung pada konteks dan situasi yang melatarbelakangi penggunaannya (Rahmawati & Lestari, 2024). Terlebih dengan pembawaan bahasa Jawa *ngapak* yang menarik menjadikan konten kreator *ngapak* terlihat unik dan dapat mengundang gelak tawa bagi penikmatnya.

Sekarang ini banyak bermunculan konten kreator lokal yang berasal dari daerah *ngapak* dengan menggunakan bahasa Jawa *ngapak* dalam pembuatan kontennya. Bahasa Jawa *ngapak* merupakan bahasa Jawa murni yang tertua dan terbilang unik karena memiliki ciri khas tersendiri (Achsani, 2020). Ciri khas yang dimiliki diantaranya mempunyai pengucapan yang *luged*, tegas, lugas, dan jelas atau tidak setengah-setengah (Pawestri, 2020). Penggunaan intonasi, pemahaman, struktur kalimat yang unik dan jenaka juga termasuk dalam ciri khas dari bahasa Jawa *ngapak*. Keunikan tersebut menjadi daya tarik tersendiri di setiap orang yang menggunakan bahasa Jawa *ngapak* tersebut. Pihak media sosial *tiktok* yang mendukung adanya konten lokal dan berbahasa daerah menjadi salah satu faktor pendukung banyaknya konten kreator lokal. Adanya

dukungan tersebut dan juga komunikasi pengguna yang aktif berinteraksi melalui komentar-komentar positif juga menjadi faktor pendukung untuk para konten kreator dalam menciptakan konten yang menarik. Seperti konten kreator yang berasal dari daerah *ngapak* yang bisa dilihat dalam konten-konten dari akun *tiktok* @nanalbaliklagi, @rofiqkompak1, dan akun *tiktok* @raflychaniag0.

Akun *tiktok* @nanalbaliklagi merupakan akun dari konten kreator yang berasal dari Tegal bernama Nanal. Sekarang ini Nanal menjadi konten kreator *tiktok* yang bisa dibilang sukses dengan pengikut akunnya sudah hampir 144 ribu pengikut dengan jumlah suka 5,5 juta dari seluruh kontennya. Dalam kontennya, Nanal sering menciptakan humor bagi penonton karena pembawaan bahasa Jawa *ngapak* yang ia gunakan dan juga cara berkomunikasi dengan kekasihnya yang selalu marah-marah seperti orang bertengkar menjadikannya terlihat unik dan bisa menghibur penonton. Kedua terdapat konten kreator yang berasal dari Cilacap dengan nama akun *tiktok* @rofiqkompak1 yang merupakan akun dari seorang pria bernama Rofiq yang bekerja di sebuah pabrik di Korea Selatan. *Kompak* sendiri merupakan singkatan dari komedi *ngapak*. Selain bekerja di pabrik, Rofiq dan teman-temannya yang berasal dari daerah *ngapak* juga rajin membuat konten kehidupan sehari-harinya selama di Korea. Yang menjadi keunikan dari akunnya yaitu meskipun ia berada di Korea namun tetap menggunakan bahasa Jawa *ngapak* dalam membuat konten-kontennya. Akunnya sekarang sudah memiliki pengikut sebanyak 1,9 juta pengikut dengan jumlah suka hampir 42 juta dari seluruh kontennya.

Terakhir terdapat konten kreator yang berasal dari Puwokerto dengan nama akun @raflychaniag0 dengan pengikut akunnya sudah mencapai 462 ribu dengan jumlah suka mencapai 27 juta lebih dari seluruh kontennya. Rafly mendapatkan julukan sebagai duta *paksel* karena kontennya sering membahas dan menggunakan bahasa *paksel* (*ngapak Jaksel*). Bahasa *paksel* merupakan percampuran dari bahasa *ngapak* dan bahasa *Jaksel*. Bahasa *Jaksel* sendiri diartikan sebagai percampuran antara bahasa Inggris dan bahasa Indonesia yang banyak digunakan generasi Z di daerah Jakarta Selatan. Istilah *paksel* pertama kali diciptakan oleh Rafly dalam unggahannya yang mengungkapkan bahwa banyak orang yang berasal dari daerah *ngapak* memadukan bahasanya dengan bahasa *Jaksel* tetapi tetap dengan logat yang masih kental atau ciri khas dari bahasa *ngapak* tersebut (Dimas, 2023). Dengan pembawaan Rafly yang unik saat menggunakan maupun mereview orang-orang yang menggunakan bahasa *paksel* dapat menciptakan humor tersendiri. Konten kreator *ngapak* biasanya lebih jelas dalam pengucapan bahasanya sehingga seringkali konten mereka tanpa disengaja menjadi humor bagi penikmatnya karena variasi bahasa dan fonologi yang digunakan berbeda dengan daerah lain. Apalagi ciri khas bahasa yang dituturkan menambah kekhasan leksikon bahasa penutur (Amaliah & Mulyana, 2021).

Kekhasan bahasa yang digunakan para konten kreator dalam menggunakan bahasa Jawa *ngapak* menjadi bagian penting dalam pembuatan konten humor dalam akun *tiktok* mereka. Dengan pembawaan tuturan dan tingkah laku yang mereka munculkan menciptakan unsur humor yang dapat menarik perhatian para penontonnya. Seperti yang terlihat dalam salah satu contoh data berikut.

Konteks : Nanal dan Rere sedang berpacaran di tepi pantai dengan membawa makanan sendiri, namun Rere tidak menyukai makanan yang dibawa Nanal.

Rere : **"Kaya kiye neng nyong bisa tuku dhewek, ora usah tarokan."**

'Jika seperti ini saya bisa membeli sendiri, tidak usah pacaran.'

Nanal : **"Dadi wadon sing tuma'ninah, wong lanange lagi laka ya pangani ndhisit bae kaya kiye wong anane rempeyek, maring PAI tuku rempeyek be**

alhamdulillah, kaya kuwe ngodor bae dadi wadon."

'Jadi perempuan yang tuma'ninah, orang lelakinya sedang tidak ada ya makan dulu seperti ini adanya rempeyek, pergi ke PAI membeli rempeyek saja alhamdulillah, menjadi perempuan seperti itu marah terus.'

Dalam data tersebut memperlihatkan penggunaan bahasa Jawa *ngapak* yang digunakan dalam konten pada akun *tiktok* @nanalbaliklagi. Bentuk penggunaan bahasa Jawa *ngapak* terlihat pada kata *kaya kiye* 'seperti ini', *nyong* 'saya', *dhewek* 'sendiri', *tarokan* 'pacaran', *laka* 'tidak ada', *ndhisit* 'dahulu', *ngodor* 'marah'. Dalam konten yang diciptakan oleh para konten kreator daerah *ngapak*, penggunaan bahasa Jawa *ngapak* digunakan karena memang mereka tinggal di daerah *ngapak* yang sasaran penonton dari konten mereka juga orang-orang yang berasal dari daerah *ngapak*.

Terdapat riset terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Achsani (2020) dan Wibisono (2020) telah mengeksplorasi teknik penciptaan humor dari kategori *language* pada acara drama komedi yang terbentuk melalui ironi, *misunderstanding*, permainan bunyi, permainan kata, *redicule*, *repartee*, maupun *satire*. Riset yang dilakukan oleh Utami (2018) dan Irawan (2022) yang mengkaji strategi humor pada acara *stand up comedy* dengan hasil penelitian tentang permainan bahasa yang ditemukan yaitu *allusion*, *bombast*, *definition*, *exaggeration*, *facetiousness*, *infantilism*, *insult*, *irony*, *overliteralness*, *repartee*, *ridicule*, *sarkas*, dan *satire*. Riset tersebut relevan dengan penelitian ini karena memiliki persamaan membahas teknik penciptaan humor kategori *language* namun memiliki perbedaan pada objek penelitian yang digunakan. Riset yang telah dilakukan oleh Agisna & Mahadian (2022) yang menganalisis konten humor pada media sosial *tiktok* menggunakan teori teknik penciptaan humor Berger dengan hasil penelitian yaitu humor pada akun *tiktok* @fadlanholao terbagi atas kategori *language*, *logic*, *identity*, dan *action*. Persamaan riset tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas penciptaan humor pada akun *tiktok* namun pada riset tersebut membahas teknik penciptaan humor secara keseluruhan dengan menggunakan penelitian kuantitatif dan hanya mengkaji satu akun *tiktok* saja.

Riset tentang fungsi humor telah dilakukan oleh Samir et al. (2021). Dalam penelitiannya, menghasilkan riset tentang fungsi ungkapan humor yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yaitu fungsi menghibur, memotivasi, menginspirasi, mengkondusifkan kelas, dan memerintah. Riset yang dilakukan oleh Alfiansyah & Parmin (2021) yang menunjukkan adanya fungsi pendidikan sebagai salah satu fungsi humor yang terbagi menjadi fungsi pendidikan sekolah, fungsi pendidikan sosial, dan fungsi pendidikan politik. Dari riset tersebut sama-sama membahas fungsi humor, namun riset tersebut menggunakan teori fungsi humor secara umum yang sesuai dengan konteks penggunaan dari humor itu sendiri. Asyura et al. (2014) dan Utami (2018) juga melakukan riset tentang teori fungsi humor menurut Sujoko (2009) namun dengan pertimbangan relevansi teori dan teks, riset tersebut hanya mengkaji fungsi humor pada tiga hal mendasar, yaitu fungsi memahami, fungsi memengaruhi, dan fungsi menghibur. Dari riset tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan tiga fungsi mendasar menurut teori fungsi humor Sujoko. Dalam penelitian tersebut objek yang digunakan yaitu humor dalam kumpulan cerita dan *stand up comedy*. Teori fungsi humor dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana fungsi humor yang terdapat dalam konten humor bahasa Jawa *ngapak* dari beberapa akun *tiktok*.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teori penciptaan humor Arthur Asa Berger. Dalam bukunya yang berjudul *The Art of Comedy Writing* ia menuliskan bahwa menemukan teknik penciptaan humor masuk dalam empat kategori,

yaitu *identity*, *language*, *logic*, dan *action* (Berger, 2017). Fokus dari penelitian ini yaitu mengkaji tentang bahasa Jawa *ngapak* sehingga kategori yang dikaji hanya menggunakan kategori *language*. Kategori *language* digunakan dengan memanfaatkan aspek-aspek bahasa seperti makna dan bunyi yang mana dapat dikaji berdasarkan pada cara penyampaian, permainan kata, dan penggunaan kata-kata. Teori yang kedua yaitu menggunakan teori fungsi humor Sujoko. Menurut Sujoko, humor dapat berfungsi untuk 1) melaksanakan segala keinginan dan segala tujuan gagasan atau pesan, 2) menyadarkan orang bahwa dirinya tidak selalu benar, 3) mengajar orang melihat persoalan dari berbagai sudut, 4) menghibur, 5) melancarkan pikiran, 6) membuat orang mentoleransi sesuatu, 7) membuat orang memahami soal pelik (Rahmanadji, 2009). Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan teori fungsi humor yang mendasar yaitu fungsi memahami, fungsi mempengaruhi, dan fungsi menghibur.

Dari riset terdahulu, penelitian mengenai teknik penciptaan humor dan fungsi humor dalam humor yang terdapat pada media sosial *tiktok* menggunakan bahasa Jawa *ngapak* untuk saat ini masih sangat jarang dilakukan. Hal ini menjadi sebuah peluang bagi peneliti untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu bagaimana teknik penciptaan humor kategori *language* menurut Berger yang digunakan konten kreator *ngapak* pada media sosial *tiktok* dan bagaimana fungsi humor menurut Sujoko dalam humor bahasa Jawa *ngapak* pada media sosial *tiktok*.

Konten humor bahasa Jawa *ngapak* pada media sosial *tiktok* bukan sekedar untuk menghibur saja, tetapi memiliki arti sosial dan budaya yang kompleks. Penting untuk memahami faktor pendukung, variasi, ciri khas, bentuk penciptaan, fungsi, maupun dampak dari sebuah konten *tiktok* agar dapat diapresiasi dan dikembangkan dengan bijak. Riset mengenai humor bahasa Jawa *ngapak* pada media sosial sekarang ini masih jarang dilakukan. Riset ini perlu dilakukan untuk menilik realitas masyarakat Jawa daerah *ngapak* yang masih bangga menggunakan bahasa *ngapak* dalam kehidupan sehari-hari meskipun dalam bermedia sosial. Riset ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana kreativitas konten kreator dalam membuat konten humor bahasa Jawa *ngapak*. Konten *tiktok* dari beberapa konten kreator daerah *ngapak* menjadi pembanding bagaimana kekhasan yang dimunculkan dari beberapa konten kreator daerah *ngapak*.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang hasil temuannya berupa kata-kata secara rinci tanpa melalui prosedur statistik atau berbentuk hitungan (Fadli, 2021). Penelitian kualitatif digunakan untuk menghasilkan data deskriptif berupa data lisan dari sumber data yang diperoleh. Sumber data dalam penelitian ini berupa tuturan lisan dari beberapa konten akun *tiktok* @nanalbaliklagi, @rofiqkompak1, dan akun *tiktok* @raflychaniag0. Dengan judul konten "Salahe Sapa Jumat Wis Tampil", "Rundag Nemen Maring Mall", "Edisi Trompet Taun Baru", "Bakul Koplak", "Tukang Cukur Berulah", "Dodol Takjil Nang Korea", "Prank Temen Ngomong Lu Gue", "Vlog Cilik Paksel", dan konten "Mancing Emosi". Peneliti memilih tiga akun *tiktok* tersebut karena merupakan akun dari konten kreator daerah *ngapak* yang menggunakan bahasa Jawa *ngapak* dalam pembuatan kontennya. Ketiga akun tersebut sama-sama menggunakan bahasa Jawa *ngapak*, tetapi setiap konten kreator tersebut memiliki ciri khas masing-masing karena adanya perbedaan bahasa Jawa *ngapak* yang digunakan dari setiap wilayahnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat. Teknik ini dianggap sesuai karena sumber data berupa tuturan lisan dalam konten video pada media sosial *tiktok*. Teknik simak bebas libat cakap digunakan peneliti untuk menyimak penggunaan bahasa humor yang digunakan dalam tuturan lisan pada tiga konten video dari masing-masing konten kreator *tiktok ngapak* yang akan dianalisis. Kemudian teknik catat digunakan peneliti untuk mentranskrip data tuturan lisan ke dalam bentuk tulisan sebagai teknik lanjutan. Mentranskrip data digunakan untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian. Teknik analisis dilakukan menggunakan reduksi data untuk menentukan data yang relevan dengan rumusan masalah penelitian. Kemudian melakukan penyajian data dalam bentuk deskripsi singkat untuk menggambarkan hasil dari penelitian sehingga dapat menarik simpulan akhir dari penelitian ini.

Hasil

Penciptaan Humor

Teknik penciptaan humor menurut Berger (2017) pada kategori *language* yang ditemukan dalam penelitian ini terdiri atas: 1) *Allusion*, 2) *Bombast*, 3) *Definition*, 4) *Exaggeration*, 5) *Infantilism*, 6) *Insults*, 7) *Irony*, 8) *Misunderstanding*, 9) *Repartee*, dan 10) *Sarcasm*. Temuan tersebut terdapat pada tiga konten dari masing-masing akun *tiktok* @nanalbaliklagi, @rofiqkompak1, dan akun *tiktok* @raflychaniag0. Berikut pembahasan dari temuan teknik penciptaan humor kategori *language* yang telah dilakukan peneliti.

Allusion

Allusion merupakan teknik penciptaan humor dengan sindiran berbentuk kiasan yang seringkali berkaitan dengan seksual, sifat seseorang, karakteristik perilaku, dan lain sebagainya. *Allusion* dapat mempermalukan seseorang tetapi tidak menyakitkan karena cara penyampaiannya cenderung halus. Teknik penciptaan humor *allusion* biasanya berupa kejadian yang tidak terlalu penting dan tidak bersifat serius. Dalam penelitian ini, teknik penciptaan humor *allusion* ditemukan pada konten akun *tiktok* @rofiqkompak1 dengan judul "*Dodol Takjil nang Korea*". Temuan tersebut dapat dilihat pada tuturan berikut.

Data 1

- Viky : "*Wis nggoleti ket sore ora nemu-nemu.*"
'Sudah mencari dari sore tidak menemukan-menemukan.'
Rofiq : "*Ya iya, **ngasih sampeyan kempung** ya masaha bakal nemu.*"
'Ya iya, sampai kamu kelaparan ya mana mungkin akan menemukan.'

Kata/frasa	Arti	Fonetis
<i>Kempung</i>	kelaparan	[kəmpoŋ]

Konteks dari data (1) dapat dilihat ketika Viky yang berusaha mencari penjual takjil dari sore hari namun tidak menemukan. Dalam tuturan yang diucapkan Rofiq kata *kempung* memiliki arti *nglampet weteng/kaliren/kelaparan* yang merupakan kata yang mengandung hiperbola atau berlebihan sehingga penggunaan kata *kempung* membuat kalimat menjadi lucu. Dalam tuturan tersebut Rofiq bermaksud menyindir Viky yang terus mencari penjual takjil lainnya, sedangkan di tempat tersebut memang hanya Rofiq yang menjual sehingga tidak mungkin jika Viky menemukannya. Teknik penciptaan humor *allusion* pada tuturan tersebut tercipta karena adanya harapan dan kenyataan

yang tidak sesuai dan penggunaan bahasa yang kreatif. Teknik penciptaan humor yang kedua yaitu penciptaan humor *bombast*.

Bombast

Bombast merupakan teknik penciptaan humor yang terbentuk dari pemborosan kata-kata yang tetap memiliki Arti, cara pengungkapan kata-kata yang berlebihan, atau muluk-muluk dalam bertutur kata. *Bombast* juga sering disebut dengan omong kosong. Terdapat dua temuan teknik penciptaan humor *bombast* dalam penelitian ini.

Data 2

Rafly : *"...Karena gua melasi akhirnya yawislah gua bayari bae! Gua njiut endas iwak, dia gua wei lengkuas soale duit gua gari rongewu. Aroma iwak karo rempah-rempahe berasa sekali kaya parfum Arab dan di Lodeh Iwak Kali cocok sekali buat buka puasa bareng keluarga juga enak sekali."*
'Karena saya merasa kasihan akhirnya ya sudah saya bayarkan saja! Saya mengambil kepala ikan, saya memberi dia lengkuas karena uang saya hanya sisa dua ribu. Aroma ikan dengan rempah-rempahnya berasa sekali seperti parfum Arab dan di Lodeh Iwak Kali cocok sekali untuk buka puasa bersama keluarga.'

Kata/frasa	Arti	Fonetis
<i>Bayari bae</i>	bayari saja	[bayari baɛ]

Tuturan tersebut merupakan bentuk penciptaan humor *bombast* atau omong kosong. Humor *bombast* dalam tuturan Rafly ini berhasil menciptakan tawa karena ketidaksesuaian antara kenyataan dan apa yang dikatakan. Tuturan yang disampaikan Rafly bahwa ia akan membayar makanan yang dimakan Jonsen hanyalah omong kosong karena pada kenyataannya ia hanya mengambil lengkuas untuk Jonsen dengan alasan bahwa uangnya hanya tersisa dua ribu. Penciptaan humor *bombast* dalam tuturan data (2) sangatlah jelas sehingga berhasil membuat penonton terhibur dengan tingkah Rafly. Dalam teknik penciptaan humor terdapat penciptaan humor berbentuk *definition*.

Definition

Definition merupakan teknik penciptaan humor dari lelucon yang disampaikan secara ringan atau lucu ketika penonton mengharapkan definisi yang serius atau berat. Pada penelitian ini hanya ditemukan satu teknik penciptaan humor *definition* yang dapat dilihat pada data (3) berikut.

Data 3

Rere : *"Kaya kiye neng nyong bisa tuku dhewek, ora usah tarokan."*
'Jika seperti ini saya bisa membeli sendiri, tidak usah pacaran.'
Nanal : *"Dadi wadon sing tuma'ninah, wong lanange lagi laka ya pangani ndhisit bae kaya kiye. Wong anane rempeyek, maring PAI tuku rempeyek be alhamdulillah, kaya kuwe ngodor bae dadi wadon."*
'Jadi perempuan yang tuma'ninah, orang lelakinya sedang tidak ada ya makan dulu seperti ini. Adanya rempeyek, pergi ke PAI membeli rempeyek saja alhamdulillah, jadi perempuan seperti itu marah terus.'

Kata/frasa	Arti	Fonetis
Tuma'ninah	tenang atau diam	[tuma'ninah]

Konteks tuturan dalam kutipan tersebut terjadi ketika Nanal meminta Rere untuk bersikap tuma'ninah. Tuma'ninah memiliki arti sebagai kesempurnaan dalam shalat yaitu dengan bersikap tenang atau diam, sebagaimana ketika melakukan gerakan shalat maka dianjurkan tenang sejenak untuk melakukan tuma'ninah. Sedangkan, tuma'ninah yang dimaksudkan Nanal yaitu bersikap tenang atau diam dalam menghadapi situasi tertentu tidak dengan sikap marah-marah. Humor definisi dalam tuturan ini berhasil menciptakan tawa karena memberikan definisi yang tidak biasa dan kontradiktif terhadap ekspektasi umum. Dari tuturan Nanal lelucon yang dibuat memberikan definisi yang tidak biasa atau tidak sesuai dengan konteksnya di mana kata tuma'ninah yang disampaikan Nanal pada penonton merupakan lelucon yang bersifat ringan, namun dengan penggunaan yang tidak semestinya membuat mereka mengharapkan definisi yang serius atau berat. Teknik penciptaan humor berikutnya yaitu teknik penciptaan humor *exaggeration*.

Exaggeration

Exaggeration merupakan teknik penciptaan humor dengan melebih-lebihkan sesuatu hingga tidak masuk akal, dan hal tersebut dapat menjadi lucu apabila mereka dapat membayangkannya. Pada penelitian ini ditemukan bentuk penciptaan *exaggeration* yang dapat dilihat pada konten @raflychaniag0 yang terdapat pada tuturan berikut.

Data 4

- Rafly : "...Udah tiga dina tiga wengi kaga entuk-entuk, kiye iwake pada seneng ngapa sih? Gua umpani pelet kagak gelem, **spageti mbarang kaga gelem**, iwak apa sih?"
'Sudah tiga hari tiga malam tidak mendapatkan, ini ikan pada sukanya apa sih? Saya memberi umpan pelet tidak mau, spageti juga tidak mau, ikan apa sih?'

Kata/frasa	Arti	Fonetis
<i>Spageti mbarang kagak gelem</i>	spageti juga tidak mau	[spageti mbaran kaga? gələm]

Pada data (4) terdapat tuturan yang tidak masuk akal. Umpan yang diberikan untuk memancing biasanya makanan yang disukai ikan seperti cacing tanah, belalang, atau sejenisnya. Rafly yang memberikan umpan spageti merupakan hal yang tidak masuk akal karena ikan jelas tidak akan mau memakan spageti, pilihan makanan yang tidak biasa untuk ikan membuat situasinya menjadi lucu. Humor *exaggeration* dalam tuturan Rafly ini berhasil menciptakan tawa karena cara Rafly mengekspresikan kekecewaannya yang berlebihan. Penggunaan kata-kata yang dilebih-lebihkan dan pilihan makanan yang tidak biasa membuat situasi menjadi lucu dan dapat membuat orang tertawa. Setelah penciptaan humor *exaggeration* terdapat penciptaan humor *infantilism*.

Infantilism

Infantilism merupakan sebuah teknik penciptaan humor dengan membolak-balikan kata, permainan bunyi kata, atau memanipulasi kata. Teknik ini melibatkan arti yang

bergantung pada permainan suara dan dalam tingkatan yang baik. Ciri dari teknik ini yaitu adanya pengulangan kata, suara, maupun arti kata yang mirip atau serupa. Penciptaan *infantilism* pada penelitian ini ditemukan pada tuturan konten “tukang cukur berulah” dari akun milik Rofiq berikut.

Data 5

- Rofiq : “Loh neng kene pancen cukuran kaya kiye kudu teles dhisit ben kepenak dipotong koh.”
‘Di sini memang seperti ini potongan harus basah terlebih dahulu supaya enak dipotongnya.’
- Viky : “Yaa ora kaya kiye juga lah, masa nyampe kejebres raiku, **kejebres nemen.**”
‘Ya tidak seperti ini juga, masa sampai basah kuyup muka saya, basah kuyup sekali.’

Kata/frasa	Arti	Fonetis
<i>Kejebres nemen</i>	basah kuyup sekali	[kəjəbrəs nəmən]

Konteks dari tuturan tersebut yaitu ketika Viky sedang potong rambut namun Rofiq hanya menyemprotkan air ke rambut Viky hingga basah. Tuturan tersebut termasuk dalam penciptaan humor *infantilism* karena penggunaan kata *kejebres* secara berulang dan dengan penggunaan kata *nemen* sesudah kata *kejebres*. *Kejebres* sendiri memiliki arti basah kuyup atau basah sekali sehingga ketika ditambahkan dengan kata *nemen* akan memiliki arti rangkap. Humor *infantilism* dalam tuturan Rofiq dan Viky ini berhasil menciptakan tawa karena cara keduanya memperlakukan situasi mencukur rambut. Membandingkan situasi tersebut dengan sesuatu yang tidak relevan dan bereaksi secara berlebihan, mereka menciptakan kesan kekanak-kanakan yang lucu. Terlebih dengan penggunaan bahasa yang sederhana dan langsung, seperti “*kejebres*” memperkuat kesan *infantilism*. Penciptaan humor yang keenam yaitu teknik penciptaan humor *insults*.

Insults

Insults merupakan teknik penciptaan humor dengan penyerangan secara terang-terangan, seperti menghina, meremehkan, atau merendahkan orang lain. *Insults* hanya memiliki unsur kesenangan dari si pelaku saja sehingga teknik penciptaan humor *insult* harus melibatkan teknik lain di dalamnya karena *insults* tidak dapat terlihat lucu dengan sendirinya. Penciptaan humor *insult* pada penelitian ini ditemukan pada konten dari akun @nanalbaliklagi berikut.

Data 6

- Nanal : “Sih pan pimen maning?”
‘Memang mau bagaimana lagi?’
- Rere : “Kaya kiye jajan mangatusan neng **nyong bisa tuku dhewek oh.**”
‘Seperti ini makanan harga limaratusan saya bisa membeli sendiri.’

Kata/frasa	Arti	Fonetis
<i>Nyong bisa</i>	saya bisa	[ɲɔŋ bisa]
<i>Tuku dhewek oh</i>	beli sendiri oh	[tuku dəwək oh]

Konteks dalam tuturan tersebut yaitu ketika Nanal hanya mampu membelikan makanan dengan harga lima ratus rupiah ketika berpacaran. Tuturan *nyong bisa tuku dhewek oh* yang dituturkan Rere bisa diartikan sebagai pujian terhadap dirinya sendiri karena mampu membeli makanan dengan uangnya sendiri. Namun, dalam konteks

percakapan ini, pernyataan ini juga bisa diartikan sebagai sindiran halus terhadap Nanal yang mungkin tidak mampu membeli makanan tersebut. Humor insult dalam percakapan ini berhasil menciptakan tawa karena cara menyampaikan sindiran secara halus. Humor ini juga menunjukkan bahwa bahasa dapat digunakan untuk menyampaikan kritik atau ketidaksetujuan tanpa harus secara langsung mengungkapkan perasaan negatif. Teknik penciptaan humor selanjutnya yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu teknik penciptaan humor *irony*.

Irony

Irony merupakan teknik penciptaan humor yang berasal dari kesenjangan di antara apa yang dikatakan dengan apa yang dimaksud. Dengan kata lain, *irony* tercipta karena adanya sebuah perbedaan Arti tuturan. Pada penelitian ini, hanya terdapat satu temuan penciptaan *irony* yang terdapat pada tuturan Rafly berikut.

Data 7

Raply : "Nembe dua detik gua gletakna langsung dijiut karo **garangan Purwokerto**, jerene kancane gua penasaran karo saos gojujange..."
'Baru dua detik saya letakkan langsung diambil oleh *garangan* Purwokerto, teman saya penasaran dengan saos gojujangnya...'

Konteks dalam tuturan tersebut yaitu ketika Rafly sedang menikmati sosis kanzler namun diambil oleh temannya. Tuturan tersebut termasuk dalam penciptaan humor *irony*. Kata *garangan* memiliki arti hewan yang suka memangsa ayam/*itik*. Namun dalam tuturan tersebut *garangan* yang dimaksud Rafly yaitu temannya yang suka memangsa perempuan dalam artian seorang *playboy*. Humor ironi dalam tuturan Rafly ini berhasil menciptakan tawa karena ketidaksesuaian antara ekspektasi dan kenyataan karena adanya perbedaan arti tuturan yang dituturkan Rafly sekaligus sebagai bentuk sindiran terhadap temannya yang suka bermain perempuan tersebut. Kemudian dalam penelitian ini terdapat teknik penciptaan humor berbentuk *misunderstanding*.

Misunderstanding

Misunderstanding merupakan teknik penciptaan humor karena adanya kesalahpahaman atau kesalahan dalam mengartikan atau menafsirkan suatu yang bersifat verbal, akibat adanya ambiguitas bahasa atau Arti kata. *Misunderstanding* pada penelitian ini terdapat pada konten milik Rofiq dengan bentuk tuturan seperti berikut.

Data 8

Nanang : "Es apa sih pak?"
'Es apa sih pak?'
Rofiq : "Lah **kiye neng sing jenengane es murni** ora marakne pilek
kiye yakin."
'Lah ini yang namanya es murni tidak menyebabkan pilek.'

Kata/frasa	Arti	Fonetis
<i>Jenengane es murni</i>	namanya es murni	[jənəŋane es murni]

Humor *misunderstanding* dalam percakapan Nanang dan Rofiq ini muncul dari kesalahpahaman yang terjadi akibat perbedaan penafsiran terhadap kata "murni". Dalam kutipan di atas, Nanang mungkin menafsirkan kata "murni" secara harfiah yaitu es yang benar-benar murni tanpa campuran apapun sehingga tidak menyebabkan batuk atau pilek. Sementara itu, Rofiq menggunakan kata "murni" untuk menjamin kualitas es

yang dijualnya yaitu es yang langsung berasal dari salju yang ada disekitarnya. Humor *misunderstanding* dalam percakapan ini berhasil menciptakan tawa karena kita sebagai pembaca dapat memahami maksud kedua belah pihak, namun karakter dalam cerita tidak menyadari adanya kesalahpahaman tersebut. Teknik penciptaan humor yang kesembilan yaitu teknik penciptaan humor *repartee*.

Repartee

Repartee merupakan teknik penciptaan humor berupa ejekan yang dituturkan sebagai bentuk pembelaan untuk melarikan diri dari rasa malu atau tidak mau kalah dengan tujuan untuk meredam konflik yang ada. Penciptaan humor *repartee* digunakan Rere dalam konten pada akun *tiktok* @nanalbaliklagi saat mereka sedang berada di salah satu mall Cirebon dengan bentuk tuturan seperti berikut.

Data 9

- Nanal : *"Toli olih milih sing bener ohh! pitungatus ewu dicekel, nyong sangu sewidak ewu tok."*
'Terus jika memilih itu yang benar! Tujuh ratus ribu dipegang, saya hanya membawa uang enam puluh ribu ini.'
- Rere : *"Sing ngongkon sangu sewidak ewu tok maring Cirebon sapa? Petaora."*
'Yang menyuruh hanya membawa uang enam puluh ribu ke Cirebon siapa? Tidak baik.'

Kata/frasa	Arti	Fonetis
<i>Ngongkon sangu</i>	menyuruh membawa uang	[ɲoŋkon saɲu səwidak
<i>sewidak ewu</i>	enam puluh ribu	ɛwu]
<i>Maring Cirebon</i>	ke Cirebon	[maɾiŋ Cirebon]
<i>Petaora</i>	tidak baik	[pəta.ora]

Konteks dalam tuturan tersebut yaitu ketika Nanal marah kepada Rere karena memilih pakaian yang tidak sesuai dengan uang yang dibawanya. Tuturan *"Sing ngongkon sangu sewidak ewu tok maring Cirebon sapa? Petaora."* merupakan sindiran halus kepada Nanal yang seolah-olah menyalahkan Rere yang sedang memilih pakaian dengan harga yang mahal. Humor *repartee* dalam percakapan ini berhasil menciptakan tawa karena jawaban yang diberikan selalu mengandung sindiran halus sebagai bentuk pembelaan yang membuat percakapan menjadi menarik. Teknik penciptaan humor yang terakhir dalam penelitian ini yaitu teknik penciptaan humor *sarcasm*.

Sarcasm

Sarcasm merupakan teknik penciptaan humor berupa komentar untuk memotong, menghina, bahkan menggigit lawan bicaranya yang disampaikan dengan cara tidak bersahabat atau tajam. *Sarcasm* biasanya menggunakan kata-kata kasar. Terdapat empat temuan penciptaan humor sarkas pada penelitian ini dengan bentuk tuturan yang dapat dilihat pada data-data berikut.

Data 10

- Rere : *"Apa sih?"*
'Apa sih?'
- Nanal : *"Aja didemek gobel!"*
'Jangan dipegang tolol!'

Kata/frasa	Arti	Fonetis
<i>Gobel</i>	tolol	[gobel]

Konteks tuturan dalam data di atas yaitu ketika Nanal melarang Rere untuk tidak memegang pakaian yang ada di mall. Tuturan "*Apa sih?*" yang diajukan Rere dalam konteks percakapan ini bisa diartikan sebagai bentuk protes atau ketidaksetujuan terhadap tindakan Nanal sebelumnya. Sementara itu, jawaban Nanal dengan tuturan "*Aja didemek gobel!*" adalah ungkapan yang sangat kasar dan tidak sopan karena *Gobel* sendiri memiliki arti *tolol*. Humor sarkasme dalam data di atas berhasil menciptakan tawa karena ketidaksesuaian antara kata-kata yang diucapkan dan maksud yang sebenarnya. Penggunaan kata-kata yang kasar dalam konteks yang tidak sesuai membuat situasi menjadi lucu walaupun dengan maksud sebenarnya untuk mengejek atau menyindir.

Selain adanya teknik penciptaan humor dalam suatu konten, humor yang diciptakan para konten kreator juga dapat memiliki fungsi humor di dalamnya.

Fungsi Humor

Menurut Sujoko (2009) terdapat tujuh fungsi humor, namun dalam penelitian ini hanya mengkaji fungsi humor secara mendasar yang terbagi menjadi tiga fungsi, yaitu fungsi memahami, fungsi mempengaruhi, dan fungsi menghibur. Berdasarkan data yang digunakan dalam penelitian ini, maka fungsi humor pada akun *tiktok* @nanalbaliklagi, @rofiqkompak1, dan akun *tiktok* @raflychaniag0 memiliki fungsi humor sebagai berikut.

Fungsi memahami

Fungsi memahami dalam suatu humor merujuk pada humor yang mampu membuka pemikiran seseorang untuk memahami dan mendalami suatu masalah. Dengan gagasan yang disampaikan melalui humor seseorang diharapkan mampu memahami masalah yang sangat pelik sekalipun hingga mampu membuka pemikiran bersama untuk menerima suatu keadaan tertentu. Dalam penelitian ini telah ditemukan humor dengan fungsi memahami yang terdapat pada konten *tiktok* @nanalbaliklagi yang dapat dilihat dari tuturan berikut.

Data 11

Konteks : Nanal dan Rere berpacaran di tepi pantai dengan membawa makanan sendiri, namun Rere tidak suka dengan makanan yang dibawa Nanal.

Rere : "*Kaya kiye jajan mangatusan neng nyong bisa tuku dhewek oh.*"

'Seperti ini makanan harga limaratusan saya bisa membeli sendiri.'

Nanal : "*Hehh hehh, deleng oh esih dina jumat, sabar ngesuke nyong bayaran kowen pan tuku apa be tak tokokna, wis sing penting saiki dipangani bae kaya kiye mboran, makaroni mboran.*"

'Heh heh, lihat ini masih hari jumat, sabar besok saya gaji kamu mau membeli apa juga saya belikan, sudah yang penting sekarang dimakan saja seperti ini seadanya makaroni.'

Kata/frasa	Arti	Fonetis
<i>Deleng esih</i>	lihat masih	[dələŋ esih]
<i>Ngesuke nyong</i>	besoknya saya	[ŋəsuke ɲoŋ]

Fungsi memahami pada humor yang terdapat pada data (1) dapat dilihat ketika Rere yang mengeluh dengan makanan yang dibawa Nanal kemudian Nanal menjelaskan bahwa Rere harus sabar karena masih hari Jumat sehingga hanya membawa makanan seperti itu karena Nanal belum mendapatkan gaji. Fungsi memahami di sini digunakan untuk menggambarkan bahwa sebagai pasangan harus memahami kondisi pasangannya ketika sedang susah. Hal tersebut bertujuan mengajak penonton untuk memahami kondisi seperti itu. Selain dalam tuturan konten tersebut, dalam akun @nanalbaliklagi juga terdapat humor dengan fungsi memahami lainnya pada tuturan konten "*edisi trompet taun baru*" yang dapat dilihat pada data (2) berikut.

Data 12

Konteks : Nanal mengajak Rere jalan-jalan dengan motor hasil kreasinya.

Nanal : *"Pimen? Enak oh ya?"*

'Bagaimana? Enak oh ya?'

Rere : *"Enak apane? Bokonge lara nemen jagongane sithik nemen!"*

'Enak apanya? Pantat saya sakit sekali tempat duduknya sedikit sekali!'

Nanal : *"**Sabar arane pengin.**"*

'Sabar namanya ingin.'

Rere : *"**Sesek nemen Yang!**"*

'Sempit sekali Yang!'

Kata/frasa	Arti	Fonetis
<i>Arane pengin</i>	namanya ingin	[arane pɛŋin]
<i>Sesek nemen</i>	sempit sekali	[səsək nəmən]

Pada data (2) fungsi memahami pada humor tersebut digambarkan untuk keduanya baik Nanal maupun Rere. Rere harus memahami Nanal karena menginginkan jalan-jalan menggunakan motor hasil kreasinya. Sedangkan, Nanal juga harus memahami kondisi motornya yang kurang nyaman karena tempat duduk untuk Rere terlalu sempit. Tuturan yang disampaikan bertujuan untuk memberikan kesadaran kepada penonton untuk saling memahami satu sama lain. Dengan saling memahami, suatu kegiatan yang dilakukan bersama akan berjalan dengan baik dan tidak merugikan salah satu pihak. Adapun fungsi humor berikutnya yaitu fungsi mempengaruhi.

Fungsi mempengaruhi

Fungsi mempengaruhi dalam suatu humor merujuk pada humor yang mampu menyampaikan sesuatu dalam upaya memberikan pengaruh agar berpikir dan bertindak secara bijaksana. Fungsi ini dapat diartikan sebagai konsep mempengaruhi penonton atau pendengar konten humor untuk mengikuti apa yang menjadi argumen dengan alasan-alasan yang logis. Dengan kata lain, humor berfungsi untuk menyampaikan dan mengajak untuk melaksanakan sesuatu melalui cara yang menyenangkan secara emosional. Pada fungsi mempengaruhi terdapat temuan pada akun @raflychaniag0 yang dapat dilihat pada tuturan berikut.

Data 13

Konteks : Pagi hari Rafly bersiap untuk berangkat kuliah dan membutuhkan makanan untuk sarapan dan setelah selesai kuliah

Rafly : *"...**Ana sosis kanzler gojujang sing viral neng tiktok sing ready tu in, praktis, dan enak!** Walaupun bokap angkat gua galake kaya garagane panji tapi dia sing paling mengerti gua*

nek sarapan."

'...Ada sosis kanzler gojujangan yang viral di *tiktok* yang siap makan, praktis, dan enak! Walaupun bapak angkat saya galak seperti ular kobranya Panji tetapi dia yang paling mengerti saya jika sarapan.'

(setelah selesai kelas)

Raply : "...*Weteng gua itu kencotan dan gua tuh mbadogan dadi langsung bae gua buka sosis gojujangan maning praktis sekali gua gawa kemana-mana, tapi gua pedes sekali cangkemnya.*"

'...Perut saya sering lapar dan saya itu suka makan jadi langsung saja saya membuka sosis gojujangan lagi praktis sekali saya bawa kemana-mana, tetapi mulut saya pedas sekali.'

(Raply meletakkan sosis di meja)

Raply : "...*Yaa jenenge sosis praktis tapi gua kagak seneng ini sosis gua dijiut. Wis wareg langsung bae margusul (mari gua wangsul).*"

'...Ya namanya sosis praktis tetapi saya tidak suka ini sosis saya diambil. Sudah kenyang langsung saja *margusul*.'

Kata/frasa	Arti	Fonetis
<i>Neng tiktok</i>	di <i>tiktok</i>	[nəŋ tiktɔk]
<i>Sing ready</i>	yang siap	[siŋ rɛDi]
<i>Langsung bae</i>	langsung saja	[laŋsuŋ bae]
<i>Praktis sekali</i>	praktis sekali	[praktis baŋət]
<i>Jenenge</i>	namanya	[jənəŋe]

Fungsi mempengaruhi pada data (3) dilihat ketika Rafly menjelaskan bahwa sosis kanzler gojujangan sangat praktis untuk segala kondisi. Fungsi humor di sini untuk memberikan pengaruh kepada penonton supaya selalu sedia sosis kanzler gojujangan. Dengan kata lain, Rafly memberikan pengaruh agar penonton membeli sosis tersebut. Rafly merupakan konten kreator *tiktok* yang sudah cukup terkenal sehingga ia sering menerima *endorse* karena kontennya dapat memberi pengaruh untuk orang lain. Seperti tuturan pada data (4) yang juga memiliki fungsi mempengaruhi.

Data 14

Konteks : Rafly sembunyi di rumah makan karena dikejar oleh pemilik empang dan berakhir makan bersama di rumah makan tersebut.

Rafly : "***Jenenge be Lodeh Iwak Kali***, lu bisa ndeleng cabe-cabeane ngga kalah seger karo cabe-cabeane Baturraden, ***wis entuk sega putih, sayur oseng, lalapan, karo lodeh seboyeh, separete!....***"

'Namanya juga Lodeh Iwak Kali, kamu bisa melihat cabe-cabeannya tidak kalah segar dengan cabe-cabeanya Baturraden, sudah mendapat nasi putih, sayur oseng, lalapan, dan lodeh semanya, sebanyakya!...'

(kemudian mereka makan bersama)

Jonsen : "*Mbayari sih mbayari! semene tok?*"

'Membayarkan sih membayarkan! Segini saja?'

Rafly : "*Lah duit gua gari dua ngewu lahh.*"

'Lah uang saya hanya tersisa dua ribu.'

Jonsen : "*Ora pengin ngerti, kiye nggo nyong! Ora urus!*" (sambil mengambil piring yang dipegang rafly)

- Tidak ingin tahu, ini untuk saya! Tidak peduli!’
Rafly : *“Hehhh! Lodeh Iwak Kali wolung ewuan mangan sepuase! Happy kimono!”*
‘Heh! Lodeh Iwak Kali delapan ribu makan sepuasnya! Happy kimono!’

Kata/frasa	Arti	Fonetis
<i>Entuk sega</i>	mendapat nasi	[entuk.səga]
<i>Seboyehe</i>	semaunya	[səbəyehe]
<i>Seporete</i>	sebanyaknya	[səporete]
<i>Wolung ewunan</i>	delapan ribuan	[wɔlun ewunan]

Berdasarkan data (4) fungsi humor untuk memberi pengaruh kepada penonton supaya makan di rumah makan Lodeh Iwak Kali. Rafly menjelaskan apa saja yang ada di rumah makan tersebut beserta informasi harganya. Rafly mempengaruhi penonton kontennya untuk datang dan makan di rumah makan tersebut. Selain memiliki fungsi memahami dan mempengaruhi, humor juga memiliki fungsi menghibur.

Fungsi menghibur

Fungsi menghibur dalam suatu humor merujuk pada humor yang mampu memberikan hiburan untuk menghilangkan kejenuhan dalam kehidupan sehari-hari. Fungsi menghibur berfokus pada bagaimana usaha humor dalam menciptakan kelucuan yang dapat memberikan penyegaran terhadap pemikiran seseorang yang menikmati humor itu. Setiap konten humor pasti memiliki fungsi menghibur dengan tingkat kelucuan yang berbeda-beda. Pada penelitian ini terdapat fungsi humor menghibur yang dapat dilihat pada konten dari akun *tiktok* @rofiqkompak1 berikut.

Data 15

- Konteks : Potong rambut hanya dengan menyemprotkan air ke rambut saja sampai basah
Viky : *“Gan kok kepriwe kiye? Daningka nyampe meng rai-rai mbarang?”*
‘Loh bagaimana ini? Kok sampai ke muka-muka segala?’
Rofiq : *“Loh neng kene pancen cukuran kaya kiye kudu teles dhisit ben kepenak dipotong koh.”*
‘Di sini memang potongan seperti ini harus basah dahulu supaya enak dipotongnya.’
Viky : *“Yaa ora kaya kiye juga lah, masa nyampe kejebres raiku kejebres nemen.”*
‘Ya tidak seperti ini juga, masa sampai basah muka saya basah sekali.’
Rofiq : *“Wis tenang bae koh kene ahli wis ahli.”*
‘Sudah tenang saja di sini sudah ahli.’

Kata/frasa	Arti	Fonetis
<i>Kepriwe kiye</i>	bagaimana ini	[kəpriwe kiye]
<i>Nyampe meng</i>	sampai ke	[ɲampe mən]

Fungsi menghibur pada data (5) dilihat pada humor di mana seharusnya potong rambut dilakukan dengan memotong rambutnya bukan hanya dengan menyemprotkan air ke rambut saja. Fungsi menghibur di sini jelas ditunjukkan kepada penonton karena

dengan tingkah konyol Rofiq dan Viky membuat humor yang diciptakan dapat menghibur penontonnya. Selain dari akun @rofiqkompak1, terdapat fungsi humor menghibur pada akun @raflychaniag0 yang dapat dilihat pada data (6) berikut.

Data 16

- Konteks : Rafly ngeprank teman-teman *ngapaknya* berbicara lu gua
Raply : *"Kenapasi? Celek bet dah. Tadi gua abis billiard an, billiard an sama circle circle gua."*
'Kenapa sih? Brengsek sekali. Tadi saya habis billiard an, billiard an bersama circle-circle saya.'
Opang : *"Circle circle gua."*
'Circle circle saya.'
Faishal : *"Ndasmu circle circle su! Triangel koe ngerti ora? Sekuer ngerti ora ko?"*
'Kepalamu circle circle su! Triangel kamu tahu tidak? Sekuer tahu tidak kamu?'
Helga : *"Mangan jangan ketewel la lu la lu."*
'Makan sayur ketewel la lu la lu.'
Raply : *"Minimal saikoro gua mah."*
'Minimal saikoro saya mah.'
Faishal : *"Saikoro saikoro, saykoji!"*
'Saikoro saikoro, saykoji!'

Kata/frasa	Arti	Fonetis
<i>Circle</i>	lingkaran	[sirkəl]
<i>Triangel</i>	segitiga	[triɛnjəl]
<i>Square</i>	persegi	[səkuər]

Fungsi humor pada data (6) adalah menghibur. Pada data tersebut terjadi konflik antara Rafly dan teman-temannya. Rafly mendapatkan respon marah-marah dari teman-temannya padahal ia hanya ngeprank tetapi malah dianggap serius oleh teman-temannya. Rafly yang sudah mengetahui karakter teman-temannya dan melihat respon mereka dengan tingkah-tingkah mereka yang lucu membuat Rafly puas karena merasa prank yang ia gunakan berhasil.

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa teknik penciptaan humor menurut Berger (2017) pada kategori *language* dalam akun *tiktok* @nanalbaliklagi, @rofiqkompak1, dan akun *tiktok* @raflychaniag0 ditemukan 16 data yang terdiri atas: teknik *allusion*, *bombast*, *definition*, *exaggeration*, *infantilism*, *insults*, *irony*, *misunderstanding*, *repartee*, dan teknik *sarcasm*. Dan ditemukan juga fungsi humor yang dikaji berdasarkan teori fungsi humor menurut Sujoko (2009) yang terdiri atas dua fungsi memahami, dua fungsi mempengaruhi, dan dua fungsi menghibur.

Pada akun *tiktok* @nanalbaliklagi penciptaan humor terdiri atas *definition*, *insult*, *repartee*, dan *sarcasm*. Pada akun *tiktok* @rofiqkompak1 penciptaan humor terdiri atas *allusion*, *infantilism*, dan *misunderstanding*. Sedangkan pada akun *tiktok* @raflychaniag0 penciptaan humor terdiri atas dua teknik *bombast*, *exaggeration*, dan *irony*. Dengan demikian, konten yang diciptakan konten kreator *ngapak* memiliki kekhasan tersendiri dalam memunculkan suatu humor karena mereka menggunakan teknik penciptaan humor yang berbeda-beda meskipun sama-sama menggunakan bahasa Jawa *ngapak* dalam tuturan pada konten *tiktoknya*. Selain itu, setiap konten humor dari akun *tiktok*

konten kreator *ngapak* juga memiliki fungsi humor masing-masing namun tetap memiliki fungsi utama untuk menghibur para penontonnya.

Daftar Pustaka

- Achsani, F. (2020). Bahasa Humor Dalam Acara Bocah Ngapa(K) Ya Trans 7. *GENTA BAHTERA: Jurnal Ilmiah Kebahasaan Dan Kesastraan*, 5(2), 165–179. <https://doi.org/10.47269/gb.v5i2.83>
- Agisna, M., & Mahadian, A. B. (2022). Analisis Humor Dalam Konten Tiktok @fadlanholao. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 19–30. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v6i1.7536>
- Alfiansyah, D. W., & Parmin, M. (2021). Bentuk Humor Dan Fungsi Pendidikan Dalam Kumpulan Cerpen Republik Rakyat Lucu Karya Eko Triono. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 8(06), 7. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/42478>
- Amaliah, D. N., & Mulyana. (2021). Humor Bahasa Jawa Dialek Tegal dalam Guyonan Ngapak Tegal. *Widyaparwa*, 49(2), 242–255.
- Amartha, M. R., & Fahmi, A. (2023). Strategi Kreatif Membuat Konten Media Sosial TikTok Yang Diminati Remaja. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 259–270.
- Asyura, D. (2014). Makna dan Fungsi Humor dalam Kumpulan Cerita Abu Nawas. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(4), 1–15. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/5410/5597>
- Berger, A. A. (2017a). *An Anatomy of Humor*. Routledge is an imprint of the Taylor & Francis Group: Transaction Publishers.
- Berger, A. A. (2017b). The Art of Comedy Writing. *Вестник Росздравнадзора*, 4(1), 9–15.
- Dimas. (2023). *Bahasa PAKSEL ala Gen Z Purwokerto*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/komentar/-6053/658fde14de948f0cff378f22/bahasa-paksel-ala-gen-z-purwokerto>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Irawan, M. M. (2022). Bahasa Humor Gilang Durhaka Stand up Comedy Indonesia Season 9 Kompas TV. *Repository Unisma*.
- Lestari, P. M., & Kurnia, E. D. (2014). Register Khotbah Jumat Berbahasa Jawa (Studi Kasus di Masjid Ageng Kabupaten Klaten). *Lingua*, 10(1), 10–18. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/lingua>
- Makrifah, S., & Fateah, N. (2020). Istilah-Istilah Sesaji Ritual Sedekah Gunung Merapi di Desa Lencoh, Kecamatan Selo, Kabupaten Boyolali (Kajian Etnolinguistik). *Sutasoma : Jurnal Sastra Jawa*, 7(2), 8–14. <https://doi.org/10.15294/sutasoma.v7i2.36667>
- Pawestri, A. G. (2020). Membangun Identitas Budaya Banyumasan melalui Dialek Ngapak di Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 19(2), 245–254.
- Rahmanadji, D. (2009). Sejarah, Teori, Jenis, dan Fungsi Humor. *Jurnal Bahasa Dan Seni*, 35(2), 213–221.
- Rahmawati, A., & Lestari, P. M. (2024). Pendakwah Berbahasa Jawa Ngapak dalam Ceramah Ustadzah Mumpuni pada Channel Youtube: Kajian Sociolinguistik. *Jurnal Onoma*, 10(2), 2080–2096.
- Samir, I., Azis, A., & Usman, U. (2021). Ungkapan Humor Dalam Video Dokumentasi Pembelajaran Di Media Sosial. *Titik Dua: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.59562/titikdua.v1i1.22886>

- Suárez-álvarez, R., & Pastor-Rodríguez, A. (2023). Influencer Advertising on TikTok: Advert Formats and Illicit Product Advertising. A Study Involving Germany, France, Spain and Italy. *Communication and Society*, 36(3), 175–191. <https://doi.org/10.15581/003.36.3.175-191>
- Sujoko. (2009). *Perilaku Manusia dalam Humor*. Jakarta: Karya Pustaka.
- Taufiq, A. M., Anshari, & Ramly. (2018). A Study of Humor in Bone Regency: A Socio-Pragmatic Review. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(1), 141–146. <https://doi.org/10.17507/jltr.0901.18>
- Utami, I. I. (2018). Strategi Humor Pada Acara Stand Up Comedy. *Adabiyāt: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 219. <https://doi.org/10.14421/ajbs.2018.02204>
- Wibisono, S. (2020). Teknik Dan Strategi Penciptaan Humor Komedian Jawa Dalam “Basiyo-Nartosabdho Besanan.” *Widyaparwa*, 48(1), 28–40. <https://doi.org/10.26499/wdprw.v48i1.509>
- Williamson, D. A. (2020). *TikTok Users Around the World 2020 eMarketer Forecasts and Other Essential Stats*. Emarketer. <https://www.emarketer.com/content/tiktok-users-around-world-2020>
- Yusuf, M., Mono, U., & Humaizi. (2023). COVID-19 in Humor: Verbal Humor Construction in Indonesian Stand-Up Comedian Performances. *Theory and Practice in Language Studies*, 13(3), 789–795. <https://doi.org/10.17507/tpls.1303.29>